



LES PIRATES DU CYBERART, INCONFORT TECHNIQUE ET CONTAMINATION

Jean-Paul Fourmentraux

► To cite this version:

Jean-Paul Fourmentraux. LES PIRATES DU CYBERART, INCONFORT TECHNIQUE ET CONTAMINATION. "Les œuvres noires de l'art et de la Littérature", actes des rencontres internationales de sociologie de l'art d'Amiens (GDR CNRS OPuS - Oeuvres, Publics, Sociétés), sous la direction de Alain Pessin et Pascale Ancel, 2002, Université d'Amiens. sic_00109114

HAL Id: sic_00109114

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00109114

Submitted on 23 Oct 2006

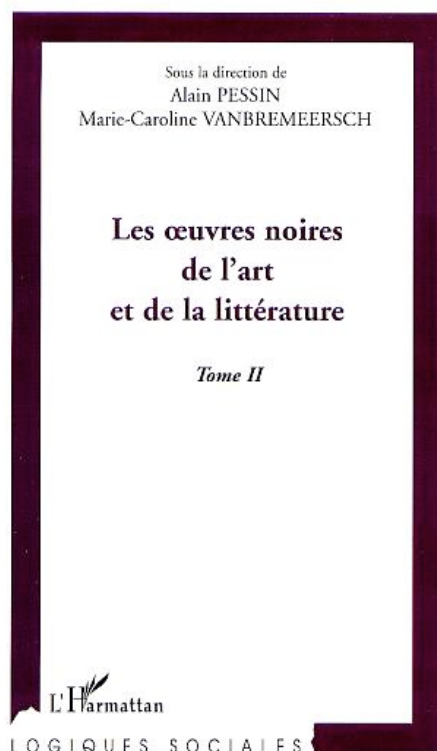
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LES PIRATES DU CYBERART, INCONFORT TECHNIQUE ET CONTAMINATION

Jean-Paul FOURMENTRAUX

- Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article publié : FOURMENTRAUX JP. 2002 « Les pirates du Cyberart. Inconfort technique et contamination », In Pessin, A. & Ancel, P. (sld), *Les œuvres noires de l'art et de la Littérature*, L'Harmattan, Paris, pp. 31-50.



LES ŒUVRES NOIRES DE L'ART ET DE LA LITTÉRATURE

Tome 2 - Sous la direction d'Alain Pessin et de Marie-Caroline Vanbremeersch

L'Harmattan, Logiques sociales - Sociologie de la connaissance

L'art du noir a traversé le siècle : de grands noms de la littérature ou du cinéma, et même de la musique et de la peinture, lui sont associés. Humphrey Bogart, James Elroy ou Miles Davis ont participé à son élaboration. Né dans nos grandes villes de l'ombre de la nuit, il en offre une traduction saisissante, souvent populaire, parfois savante. La naissance de cet art, sa diffusion, la réprobation dont il a d'abord fait l'objet, la fascination qu'il a pu ensuite exercer constituent un terrain privilégié pour la sociologie. Ce livre propose un parcours multiple à travers les différentes manifestations des œuvres noires.

ISBN : 2-7475-2873-1 • 2002 • 322 pages

Résumé

L'art avec Internet s'est développé sur le réseau de manière autonome et souvent à l'écart des institutions muséales. Certains artistes revendiquent, dans le monde de l'art, une implication qu'ils qualifient de parasitaire. Ils mettent en œuvre une efficace de l'infection et de la contamination. Leur démarche, qui s'apparente à celle des hackers (pirates de l'informatique), a pour objet le détournement, l'incident, le bogue. Dans un premier moment, celui de l'appropriation d'un médium, les artistes utilisent le langage propre à l'ordinateur. Dans ce contexte, "l'art c'est le code", et plus précisément sa perversion. De nombreux dispositifs artistiques entraînent le visiteur de liens en liens, dans les dédales rhizomatiques d'un jeu de piste dont il est souvent impossible de trouver l'issue. L'expérience de ces objets souligne l'inconfort technique, amplifie la fragilité de notre relation à la machine (susceptible de boguer à tout moment), et fait des visiteurs les victimes du complot artistique.

Une spécificité manifeste des dispositifs du "net art" réside dans la façon dont leur interface est implémentée par les différents éléments qui développent et mettent en scène son interactivité. Sur le web, l'interface des dispositifs est implémentée principalement via le Hypertext Markup Language (HTML), et cela même si d'autres langages d'implémentation de l'hypertexte existent aujourd'hui tel que le C++ ou le Java eux-mêmes parfaitement compatibles avec le web mais qui exigent un niveau de compétences incomparablement plus élevé en programmation informatique. La prégnance de ce langage quasi exclusif d'organisation et de mise en forme des données hypertextuelles a contribué à accentuer le caractère uniforme et normalisé de la majorité des sites web, dans leur organisation interne aussi bien que dans l'apparence de leurs interfaces. Il existe aujourd'hui des règles d'usage parfaitement connues et intégrées qui conduisent à une certaine standardisation de la navigation - c'est le cas par exemple des liens soulignés, en bleu, des images cliquables, des zones "title" et "body" clairement définies - tout cela contribuant à uniformiser l'ensemble des sites web. Le "squelette" des sites, leur structure modélisée "à l'identique" déplace leur possible distinction du seul côté de l'apparence graphique et du design - même si là aussi il existe maintenant des "chartes graphiques" que les web-designers se contentent souvent d'appliquer. La plupart des sites ont ainsi été développés en exploitant au minimum et de

manière essentiellement fonctionnelle les potentialités du médium, souvent en reproduisant formellement des schémas visuels connus et empruntés à d'autres supports - par exemple à l'édition classique pour la présentation des pages et des textes dans un design proche de celui du livre ou du magazine papier. Plus tard un nombre de plus en plus important de "plug-ins" - les modules logiciels annexes - sont venus se greffer aux navigateurs, leur permettant l'insertion d'éléments multimédias off-line (hors réseau) tels que le son (real audio) et la vidéo (quicktime) et faisant du web un support réellement multimédia. Dès lors, l'ensemble des sites web, dont la majorité nourrissent des vocations commerciales ou strictement informationnelles, se complexifient à mesure de cette surenchère technologique et nécessitent de fait des ressources de plus en plus importantes pour être visités.

Ces différentes orientations "high-tech" semblent conduire le web vers une interactivité de type télévisuelle et multimédia dont on peut penser qu'elle s'écarte de plus en plus des spécificités du net comme médium. Le pointer cliquer comme convention de navigation, la distribution rigide de l'information, la réception passive ont été contournés par les artistes du cyberart qui proposent des dispositifs artistiques ouverts et évolutifs. L'examen attentif des dispositifs artistiques sur le web a pu mettre en évidence de multiples mises en scènes de l'interactivité avec l'ordinateur et les différents modes d'interaction leurs correspondant entre l'artiste, l'œuvre et son public. Si bien qu'en dépit du tout jeune âge de ces pratiques, il est possible d'identifier des formes artistiques récurrentes et d'établir une typologie de ces dispositifs sur le web¹. Ces expériences de création collective procédaient d'un accord tacite entre les différents acteurs pour la mise en dialogue volontaire, pour la mise en scène *partagée et distribuée* du processus de communication (Kisseleva, 1998). Les artistes pouvaient dialoguer entre eux dans un langage communément accepté ou solliciter les spectateurs pour qu'ils participent à leur démarche créatrice. Une autre façon d'intervenir dans la sphère de la création collective consiste, pour plusieurs artistes, à s'introduire dans des réseaux afin de les contaminer.

¹ Cela a fait l'objet d'une étude réalisée en 1999 pour la Délégation aux Arts Plastiques du Ministère de la Culture, dont les principaux résultats ont été communiqués lors du précédent colloque du GDR Opus : "Les coulisses du Cyberart" (avec la collaboration d'Anne Sauvageot)

Le Rapport de cette recherche est également consultable en ligne : "Culture visuelle et art collectif sur le web", Anne Sauvageot et Michel Léglise, avec la contribution de J.P. Fourmentraux et M. Azam, Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture et de la Communication, 1999.

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/mrt/bibliotheque/sauvageot/sauvageot.htm>>.

Contaminations qui consistent à infecter par un “ virus artistique ” un type de document (une image, une texture), une liste de diffusion, un site web artistique ou non. Dans ce contexte, l'artiste se saisit du réseau et le transforme en œuvre grâce à l'attaque de ses virus.

Il est possible de reconnaître différentes pratiques et formes artistiques qui relèvent de cette implication parasitaire au sein du réseau. Nous allons, pour l'étude, en retenir certaines qui s'inscrivent dans l'ambivalence de leur existence partagée entre le monde de l'art électronique et celui plus large de l'inter-réseau. Il s'agit de pratiques qui empruntent leur réalité et leur forme aux actions et comportements déviants des pirates de l'informatique : les “ hackers ”. Dans quelle mesure peut-on considérer que les artistes du cyberart sont des pirates de l'informatique ? Plusieurs expériences semblent aller dans ce sens. Un détour rapide par l'étymologie du terme “ hacker ” peut paraître éclairant. “ To hack ” renvoie à taillade, entaille et à l'action de hacher, couper, tailler en pièce. Un second registre sémantique renvoie à se frayer un chemin, lacérer, ressasser ou rabâcher un argument. Le sens informatique, “to hack into a data base” renvoi lui à l'action de s'introduire en fraude dans une base de données, et a généré les termes hacking (piratage) et hacker (pirate informatique). Un nombre important d'artistes du réseau revendiquent, dans le monde de l'art, une implication qu'ils qualifient de parasitaire. À l'image des œuvres noires du cinéma ou de la littérature, le leitmotiv, l'intrigue et la forme plastique de leurs œuvres sont inspirés et empruntés à d'autres réalités sociales, extérieures à l'art. Ces artistes mettent en œuvre une efficacité de l'infection et de la contamination. Leur démarche d'emprunt a pour objet l'incident, le bogue, l'inconfort technologique et la perte des repères.

L'art c'est le code : Jodi

Dans un premier moment, celui de l'appropriation d'un médium, les artistes utilisent le langage propre à l'ordinateur. Dans ce contexte “l'art c'est le code” et plus précisément sa perversion. Jodi est une entité artistique anonyme qui dispose sur le réseau d'un domaine propre du nom de Jodi.org. Leurs travaux sont empreints d'une forme de radicalité. Ils s'inscrivent en opposition au développement “high-tech” du web et nous mettent en garde vis à vis de l'uniformisation croissante des technologies numériques. Leurs premières pièces consistaient en une intrusion à la racine même des sites, au niveau du langage et du code informatique dans lesquels ils glissaient des erreurs basiques, des commandes contradictoires. Il s'agit là d'une forme

primitive du net art qui exploite le "Matériel Digital". Pour ces artistes, un écran qui tremble est un matériau. Les fonctions informatiques "Undo", "Select", "Delete", ou "Send" ont de réelles propriétés avec de réels effets et conséquences.

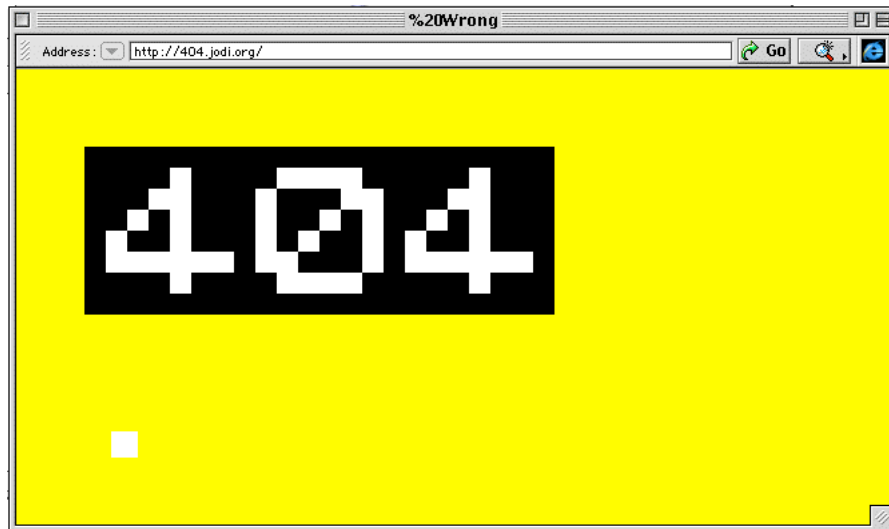


Fig.1 : Index d'un dispositif de Jodi. Page d'erreur : "Error 404".

Il est ici possible d'établir un parallèle, dans l'histoire de l'art, avec les premières pièces vidéo de Nam June Paik ou celles de Wolf Vostell qui se sont attachés à détruire la télévision, physiquement d'abord (les sculptures vidéo) et symboliquement en intervenant à même la matière du médium par des altérations du signal vidéo. La télévision - le meuble lui-même, l'écran, le tube cathodique, le signal vidéo et son indéfinition, sa fébrilité, sa luminance - étaient pris à la fois comme l'objet et le matériau de l'investigation artistique. De la même façon, les artistes du cyberart interviennent à même la matière numérique, au cœur du code source propre à l'ordinateur et au langage html de l'Internet. Leurs projets intègrent totalement dans leur développement les contraintes du médium - l'exigence de fluidité impose des fichiers très légers et engage les artistes dans une voie à contre courant de l'évolution technologique. Ces artistes s'inscrivent dans un minimalisme de la relation au médium, un parti pris "low-tech" qui met en scène un art de l'interactivité minimum. Leurs dispositifs agissent sur la structure du langage html par altération du code et transformation des balises qui permettent aux navigateurs la reconnaissance et l'agencement des différents éléments graphiques - tant au niveau de la mise en page que de


l'intégration des composantes multimédias, du son, de l'image, de la vidéo. L'esthétique pauvre et minimale de ces œuvres renvoie aux anciens systèmes d'exploitations, aux premières interfaces informatiques. Quant à l'arborescence de ces dispositifs, elle va à l'encontre de l'ergonomie classique des sites web, l'information y est partielle, non visible, les liens sont dissimulés. Le parcours en est chaotique, sans cohérence à priori et nous conduit à dériver d'un lien à un autre sans que l'on puisse percevoir la structure du dispositif. Des interfaces de brouillage confrontent le visiteur à l'apparition constante de messages d'alerte, associés à la perte de contrôle de l'ordinateur qui ne répond plus à aucune commande. Ces dispositifs entraînent leurs publics de liens en liens dans les dédales rhizomatiques d'un jeu de piste dont il est souvent impossible de trouver l'issue.

- ***Oss.1 : Interfaces de brouillage.***

Le site <http://oss.jodi.org> confronte le visiteur à la prolifération de petites fenêtres de navigation qui successivement s'ouvrent, se referment et défilent de manière aléatoire à un rythme frénétique sur toute la surface de l'écran. Il est impossible de s'en saisir. A mesure que l'on s'attache à les fermer une à une d'autres surviennent dans un nombre toujours plus important. L'identification et la neutralisation de la fenêtre principale, le fait de changer d'adresse ou de solliciter un autre lien n'y change rien, des fenêtres auxiliaires continuent d'envahir l'écran rendant difficile la lecture et la navigation. La seule solution reste donc de quitter le navigateur. Pour cela, seul le raccourci clavier² qui permet de "forcer à quitter" l'application est efficace, les autres touches du clavier sont rendues inopérantes par le dispositif.

- ***Oss.2. "We love your computer" : Intrusion dans les machines client.***

Un second processus accompagne le dispositif Oss. Le programme développé par Jodi semble ordonner au navigateur d'accomplir une tâche spécifique sans qu'on en ait décidé et sans même qu'on s'en rende compte. Au-delà de la distorsion du code, ce dispositif procède également de l'intrusion dans les machines des internautes visiteurs d'Oss. En effet, au fil du temps que nécessite la navigation dans le site et la tentative de se sortir du piège tendu par Oss1, le dispositif programmé par Jodi invite le navigateur à télécharger des fichiers applications qui viennent se loger dans le disque dur ou sur le bureau de l'ordinateur client. Cette opération peut tout à fait

² A titre d'exemple, cette fonction pour un ordinateur macintosh demande d'enfoncer simultanément les touches +alt+esc.

demeurer invisible et passer inaperçue. La machine paraît naturellement en activité, mobilisée par l'affichage des "interfaces de brouillage" du dispositif Oss1, si bien qu'il est difficile pour le visiteur de l'œuvre de détecter ce qui se trame en tâche de fond dans les coulisses du dispositif. La fenêtre du gestionnaire de téléchargement n'apparaissant pas par défaut à l'écran, l'opération peut ainsi être dissimulée. Dans le meilleur des cas, ce n'est qu'après avoir quitté le navigateur que l'internaute aperçoit les icônes des applications téléchargées sur son bureau informatique. Souvent ce n'est que bien plus tard que celui-ci pourra les découvrir par hasard dans le disque dur de son ordinateur. Si l'internaute se risque à commander l'ouverture d'une de ces icônes, l'application simule de façon violente et inattendue le crash de l'ordinateur. Et dans le même temps elle neutralise toutes les commandes habituelles, la mobilité de la souris ainsi que l'action des touches du clavier. Cette expérience interroge la paranoïa qui entoure la relation de l'internaute à son ordinateur, la peur des virus, la crainte du bug qui peut conduire la machine à "planter" en entraînant parfois la perte irrémédiable des données et jusqu'au crash du disque dur. Ainsi, Jodi amplifie et accentue cette tension en adoptant un comportement proche de celui des hackers axé sur l'intrusion et la contamination³.

"Le Browser-art" : les navigateurs subversifs.

Un autre courant artistique prend l'interface du navigateur comme sujet d'expérimentation. Il s'agit du browser-art ou de l'art des navigateurs subversifs. L'objet en est l'interrogation des conventions de navigation et au-delà de questionner les implications sociales liées aux technologies sur Internet de repérage et d'accès à l'information. Une initiative exemplaire est celle de l'artiste Maurice Benayoun qui en développant, en collaboration avec des informaticiens l'Hyper-Cube, a esquissé aussi bien un dispositif artistique que la préfiguration d'une nouvelle logique de navigation liée à une programmation orientée sujet - et non plus orientée objet comme c'est encore le cas de la plupart des moteurs de recherche de l'information sur Internet. L'Hyper Cube, en procédant par association d'idées, établit des liens de correspondances entre les informations basées sur un profil de l'utilisateur, lui-même construit à partir de la nature sémantique des requêtes

³ "Quand les regardeurs visitent notre travail nous sommes à l'intérieur de leur ordinateur". En effet, Jodi pensent qu'ils parviennent à être très proches des gens et de leur public quand ils s'immiscent dans leur bureau (au sens informatique du terme).

et de leur répétition. Certaines pratiques interrogent en les détournant les conventions de navigation, et apparaissent comme des entreprises de brouillage et de destructuration de l'information. C'est le cas des "navigateurs subversifs" développés par les artistes Mark Napier (Shredder, <http://potatoland.org/shredder/welcome.html>) et Maciej Wisniewski (Netomat, <http://www.netomat.net/>). Ces deux projets partent du constat critique que l'affichage sur le web repose en définitive sur une illusion de solidité et de permanence. Lorsqu'on est amené à développer un site, on se rend vite compte de la fragilité de ses composantes et de leur agencement. D'un navigateur à l'autre (Netscape, Explorer) et selon la résolution de l'écran, l'affichage peut-être altéré, la mise en page et les liens apparaissent transformés. Derrière cette apparente illusion graphique, le web sous tend une succession de fichiers-textes contenant le code html qui transmet aux navigateurs les instructions de mise en pages, d'intégration et de disposition des différents éléments multimédias. Les pages web représentent ainsi la partie graphique visible du code html après que le logiciel de navigation en ait interprété les instructions. En ce sens les "browser" apparaissent comme autant d'organes de perception au travers desquels nous "voyons" le web. Ils filtrent et organisent les informations présentes sur un nombre exponentiel d'ordinateurs dispersés tout autour du monde.

Le Shredder de Mark Napier propose "un moteur de recherche subversif" qui intervient sur le réseau afin de s'approprier les données par l'altération du code html avant même que le logiciel de navigation ne puisse le lire. Le Shredder s'immisce dans l'interstice entre le code html écrit par le concepteur d'un site web et son affichage ou sa traduction graphique par le navigateur. Il présente ainsi un web parallèle et alternatif, dont la structure apparaît chaotique et irrationnelle. Son contenu *devient abstraction, le texte devient image, et les informations se transmutent en matériau plastique*. Ce dispositif incite le visiteur à agir sur le système de représentation du web, alors même qu'il est plus communément soumis aux mécanismes obligatoires de la navigation passive.

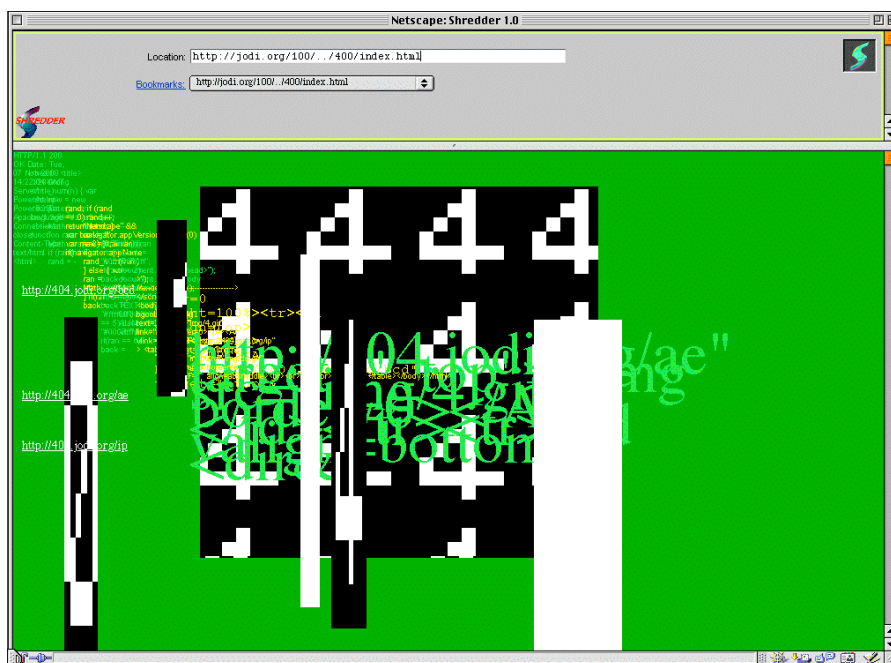


Fig.2 : Lancement du Shredder avec l'URL de Jodi

"Netomat" de l'artiste Maciej Winiewski est un "méta-navigateur" ou "anti-navigateur" qui propose lui aussi une approche différente de l'Internet, considéré non plus comme une immense base de donnée composée de documents statiques, mais davantage comme une archive dynamique et modulable. Netomat dialogue avec Internet afin de récupérer et de rapporter des informations "non médiées et indépendantes" dans leur forme. L'utilisateur est invité à adresser une requête dans un langage naturel au navigateur Netomat qui lui répond par un afflux de textes, de sons et d'images (fixes ou animées) récupérées sur le web. À la frontière entre le navigateur, le moteur de recherche et l'extracteur de données Netomat puise dans le réseau des éléments d'information correspondants à la requête de l'utilisateur, en considérant chaque élément trouvé comme une entité propre, isolée des autres - donc sans se soucier de l'arborescence du site ou de la structure de la page d'où sont extraites, sans hiérarchie, les informations. Il revient ensuite à l'utilisateur de combiner ou recombinaer ces différents éléments pour les rendre nouvellement signifiants. Netomat se présente à l'utilisateur comme une banale page Internet (son interface) mais il s'agit en coulisse d'une application informatique qui possède son propre langage de programmation, "le Netomatic Markup Language" qui propose une forme

spécifique d'accès et de recouvrement des informations sur Internet. Cette application développée sur le modèle des logiciels libres - en open source - est elle même modulaire et adaptable. La structure de Netomat pouvant être développée, améliorée et augmentée par ses utilisateurs ou pouvant librement servir de plate-forme pour d'autres applications.

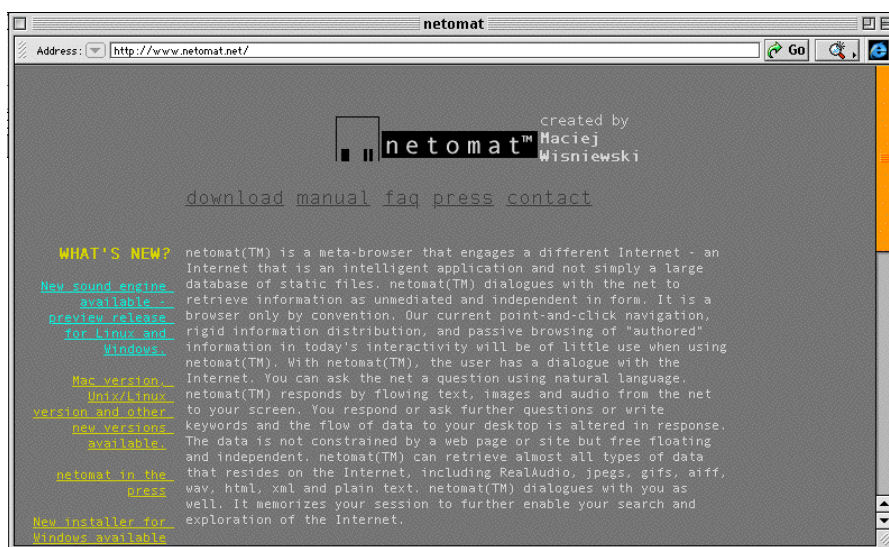


Fig.3 : Index.html de Netomat (hébergé sur le serveur de Potatoland.org).

Une esthétique de l'informatique

Bien plus qu'à une esthétique de l'interactivité ces différents dispositifs confrontent les visiteurs à une esthétique de l'informatique, du code, du crash. Ainsi, c'est l'interface elle même qui est l'objet de l'expression artistique. Le code, le programme, le langage html constituent la matière numérique prise à la fois comme le matériau et la forme de l'expression plastique. Il s'agit en quelque sorte d'un art de la confrontation médiologique à l'Internet en tant qu'interface technologique, à l'Internet comme médium. Il semble donc inadéquat de parler pour ces dispositifs d'un "art du dialogue" (Kisseleva 1998) où interactivité, immersion et interaction sont les maîtres mots. Dans ces contextes, il ne s'agit plus pour le visiteur de contribuer ou de collaborer à une création, celui-ci demeure extérieur à l'œuvre, renvoyé à lui-même et confronté à sa relation avec l'ordinateur. Il est la victime et la cible du dispositif et l'accent est porté sur le déterminisme technologique de cette relation. Dès lors, ces dispositifs engagent une autre figure de l'interactivité,

basée sur l'action et la réaction face à l'ordinateur dans des situations limites. L'expérience de ces objets génère chez l'internaute des états d'inconfort technique, amplifie la fragilité de sa relation à la machine (susceptible de boguer à tout moment) et fait de lui une victime du complot artistique. Cette voie esthétique et plastique, qui prend l'interface informatique comme matière plus que comme outil de communication s'incarne aujourd'hui dans des travaux de plus en plus nombreux. Pionnière, cette pratique s'est peu à peu instituée en genre à part entière, qui continue de faire ses émules.

Un déplacement de l'œuvre

On peut noter dans le contexte du net art un glissement de la notion d'œuvre. L'œuvre de toute évidence se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister. L'affichage sur l'écran n'étant que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. L'œuvre, dès lors, devient, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Envisager l'œuvre numérique interactive comme un dispositif à part entière, c'est envisager alors non pas une mais plusieurs œuvres enchâssées qui se superposent et interagissent : une trinité de l'œuvre net art au regard de ses localisations et de ses temporalités spécifiques. Tout d'abord en amont de l'œuvre, à sa racine, son concept, s'opèrent la traduction et inscription de l'intention créatrice dans l'infrastructure technologique (enfouie et invisible) définie, structurée et organisée par l'artiste. Il s'agit de l'œuvre incarnée par le programme, de l'algorithme des applications. Le deuxième niveau est celui de l'œuvre construite et perceptible. C'est ce qui émerge, l'œuvre telle qu'elle se donne à voir, mais plus encore à vivre ou à performer, dans sa forme affichée sur le web. C'est la partie visible du dispositif au travers de l'interface qui énonce les conditions de son activation ou actualisation. Le troisième niveau enfin, est celui de l'évolution du contenu et des interactions. Il s'agit de l'œuvre agie ou perçue, du résultat de la mise en œuvre du dispositif, via l'interface. Jodi met en scène cette trinité de l'œuvre lorsqu'ils déplacent et inversent dans certaines pièces la forme et la localisation de l'œuvre. En effet dans certains dispositifs conçus par Jodi l'œuvre se trouve autant dans la page proprement dite, telle qu'elle s'affiche à l'écran via l'interface du navigateur, que dans sa "source" (Explorer) ou sa "page source" (Netscape). Lorsque l'on ordonne au navigateur d'afficher la page source du document - les lignes de codes qui sont la programmation html de la page - apparaît un autre visage de l'œuvre, peut-être même chez Jodi l'œuvre en tant que tel. Ainsi, l'art est autant dans le code informatique que dans sa traduction graphique. L'œuvre dans le dispositif Oss se

manifeste d'abord par l'interface visible Oss1, mais se trouve également dissimulée dans le programme qui commande oss2 et le téléchargement des applications, ainsi que dans les applications elles mêmes, par leur apparition, manifestations et effets. De la même façon pour le Shredder ou Netomat il apparaît que l'œuvre d'art, dispersée en différents endroits, est un dispositif complexe composée de différents éléments, l'interface, le code source, le programme, l'application et son résultat. Les actions et réactions des utilisateurs pouvant elles mêmes intervenir a différents niveaux.

Un jeu aux frontières de l'art

La question de savoir si ces pratiques subversives relèvent ou non de l'art peut ici trouver une reformulation, non pas à travers un jugement esthétique ou plastique, mais dans la prise en compte de la façon dont les artistes eux-mêmes déplacent les frontières entre ce qui appartient à l'art et ce qui lui est étranger. En 1995 l'artiste Paul Devautour mettait en évidence l'idée selon laquelle "sur Internet on ne sait pas que vous êtes un artiste". Les net.artistes jouent aujourd'hui de cette ambivalence. La première manifestation de l'œuvre net art prends corps sur le réseau et parfois seulement elle est transportée dans les musées afin de rejoindre le monde de l'art institué. De fait, Jodi n'a véritablement une existence artistique que lorsqu'il est désigné comme tel par le petit monde de l'art électronique⁴. Cependant, sur le réseau le site Jodi ne semble pas circonscrit à la sphère strictement artistique. Sa présence, anonyme, sans marquage géographique, ne revendique aucun label. Le site n'offre a l'internaute aucun repère ou indice de son objet ou de son appartenance à la sphère des arts. Il côtoie sur le réseau à un click ou deux de souris - puisque c'est sans doute là un des indicateurs du trajet, de la distance ou de la proximité entre deux sites - quantité d'autres sites dont les préoccupations n'ont à priori rien d'artistique. Et peut être est-ce là une des particularités d'Internet que de permettre des formes de cohabitation et de contamination entre différents ordres et niveaux de réalité. La réalité déviante des hackers de l'informatique, celle des graphistes et web-designer, des artistes bien sûr mais aussi de tous ceux qui peuvent tomber sur ce site par accident. Ainsi toute une part du net art renouvelle une forme de subversion artistique qui apparaît d'autant plus efficace qu'elle est produite

⁴ L'apparition de Jodi sur la scène artistique remonte a 1997 lors de l'International Symposium of Electronic Arts (ISEA) à Chicago, Etats-Unis, ainsi qu'a la Documenta X, à Kassel en Allemagne la même année. Or Jodi est actif sur le réseau Internet de manière anonyme depuis 1993-94.

par le réseau dans lequel elle s'inscrit, où elle prends corps et se manifeste au contact d'autres actions dominantes et extérieures à l'art.

Des dispositifs artistiques anonymes

"Sur Internet, on ne sait pas que vous êtes un artiste" et de fait il est souvent difficile d'identifier les auteurs de ces créations. Ces dispositifs artistiques sont souvent le fait de collectifs anonymes. Sous l'appellation Jodi se cache 2 artistes, Joan Heemskerk et Dirk Paesmans basés à Barcelone. Si leur identité, après avoir été longtemps un mystère, est aujourd'hui connue du petit monde des arts électroniques, elle reste cachée, anonyme, dans les dispositifs artistiques et au sein du réseau. Les œuvres ne sont pas signées. Les internautes qui rencontrent ce site n'ont de fait aucun moyen de savoir qui est à l'origine de ce travail, ni d'où il s'exprime. Selon le témoignage des artistes eux mêmes *"il y a juste notre adresse e-mail. Nous pensons que cela donne de la force au travail si les gens ne savent pas qui est derrière. Plusieurs personnes ont essayé de disséquer le site, d'aller voir dans le code. Parce que, du fait de notre anonymat, ils n'étaient pas en mesure de juger notre travail sur la base d'une nationalité. De plus en plus d'URL et d'adresses e-mail contiennent un code pays, nous n'aimons pas ça. Notre travail provient de l'intérieur de l'ordinateur, pas d'un pays ou d'une nation"*. Et en effet, Jodi possède sur le réseau son propre nom de domaine 3w.jodi suivi de l'extension ".org" qui renvoie à l'idée d'organisation sans mention d'une quelconque provenance ou d'un ancrage géographique, contrairement aux extensions d'adresses mentionnées par Jodi et qui comportent un code pays, ".fr", ".uk", ".ca", ".de", etc...).

L'art du réseau dans le réseau

Le slogan de Jodi "Network's exist only in the net work context"⁵ soulève le problème de la monstration de cet art et de son existence partagée entre le réseau et les circuits traditionnels de diffusion de l'art contemporain. Si l'art vidéo reposait essentiellement sur un travail expérimental en décalage avec l'utilisation télévisuelle du médium vidéo (on a souvent qualifié l'art vidéo d'"experimental-tv") celui-ci n'a jamais véritablement eu d'accès au circuit télévisuel lui-même, et en tant que pratique artistique alternative il dépendait exclusivement du circuit artistique traditionnel qui était seul à le diffuser.

⁵ Ce slogan exprime l'idée défendue par jodi selon laquelle l'oeuvre réseau n'est pertinente et ne fait sens que dans l'inter-réseau qu'elle habite et dont elle sollicite les ressources.

communautés et collectifs interconnectés. A cet égard sur sa page d'entrée, l'index html du site, Jodi présente une carte de l'Internet. Il s'agit là encore du détournement d'un diagramme représentant les positions et relations entretenues sur le réseau par les "back-bones" et les "major providers" (les fournisseurs d'accès) les plus influents. Ces noms ont ici été remplacés par ceux d'autres sites artistiques alternatifs présent sur le réseau, en instaurant ainsi des connexions nouvelles ou en conférant une forme de visibilité aux alliances déjà établies entre collectifs d'artistes.

Bibliographie

BLANK Joachim, "What is netart ;-)?", Internationale Stadt Berlin, Contribution to an exhibition and congress called " (History of) Mailart in Eastern Europe" at the Staatliches Museum Schwerin (Germany), 1996.
Distributed via *nettime* mailinglist, URL: <<http://www.desk.nl/~nettime/>>

BAUMGÄRTEL Tilman (1999), "We love your computer - The Aesthetics of Crashing Browsers", Interview with Jodi, in *Telepolis. (Magazin der Netzkultur)*. URL : <<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>>

BUREAUD, Annick ; LAFFORGUE, Nathalie ; BOUTTEVILLE, Joël (1998). "Art et Technologie : La Monstration" Rapport d'Etude, Délégation aux arts plastiques (Dap). Ministère de la Culture et de la Communication.
URL : <<http://www.olats.org/livresetudes/livresetudes.shtml>>

CASALEGNO, Federico et KAVANAUGH, Andrea (1998). "Autour des communautés et des réseaux de télécommunications". In *Sociétés* n°59, 1998/1.

JANA Reena (1999), "Netomat: The Non-Linear Browser", from *Wired News*. URL : <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,20473,00.html>>

KISSELEVA, Olga (1998). *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*. Paris : L'Harmattan.

NAPIER Mark, "About the shredder", URL : <<http://potatoland.org/shredder/about.html>>

SAUVAGEOT, Anne ; FOURMENTRAUX, Jean-paul (1998), "Culture visuelle et Cyberart". In *Champs Visuels*, n°10, 1998, L'Harmattan.

STALBAUM Brett, "Aesthetic Conditions in Art on the Network : beyond representation to the relative speeds of hypertextual and conceptual implementations", from *SWITCH* (net | work | art) V:4 N:2. URL : <<http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/brett/index.html>>

Dispositifs

Jodi

<http://www.jodi.org>
<http://www.oss.jodi.org>
<http://www.404.jodi.org>

Shredder

<http://potatoland.org/shredder/welcome.html>

Netomat

<http://www.netomat.net/>